

DER AUSGANGSPUNKT

Auslöser zur Entstehung dieses Zuordnungsspiels waren die diesjährigen Neuankömmlinge in unserer NMS, die allesamt meinten, das Alphabet zu beherrschen.

Bei der Konfrontation mit dem Wörterbuch stellte sich dann rasch heraus, dass sich das Beherrschen größtenteils auf das Aufsagen der Buchstabenreihe beschränkte, keineswegs aber die sichere Orientierung innerhalb der Struktur einschloss. (Beispiel: Auf die Frage, welcher Buchstabe etwa nach dem „R“ folgt, wird das Alphabet jeweils (lautlos) von A beginnend bis zum betreffenden Buchstaben aufgesagt.

DAS PROBLEM

Dass Fehler ein Teil des Lernprozesses sind, ist unbestritten, dass selbst gewonnene Erfahrungen besser verankert bleiben, ebenso. Wörterbücher stellen im Deutschunterricht eine Quelle dar, die über die Schreibweise hinaus eine Menge an nützlicher Information zu den Bausteinen unserer Sprache bereit hält.

Wie steht es aber mit der Bereitschaft, sich im Zweifelsfall „schlau zu machen“ und das Wörterbuch zu Rate zu ziehen?

Die jahrzehntelange Erfahrung zeigt, dass gerade jene Schülerinnen, die das ÖWB als Hilfsmittel am nötigsten hätten, seinen Gebrauch meiden. Und das einzig und allein deswegen, weil es an Orientierung mangelt, die Suche lange dauert und als beschwerlich empfunden wird.

DAS KONZEPT

Mit Hilfe einer kleinen Webapplikation sollte SchülerInnen die Gelegenheit geboten werden, alphabetische Reihung in spielerischer Form zu trainieren.

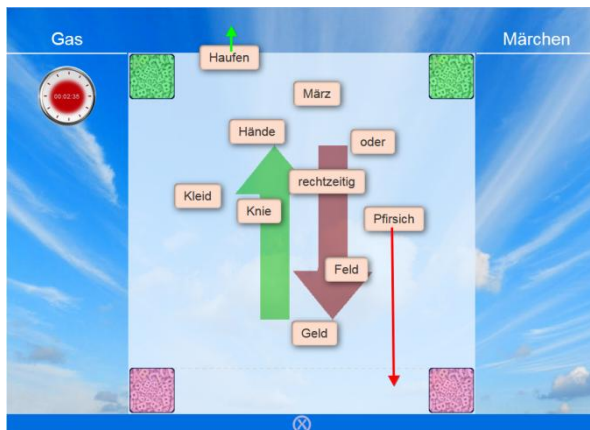
Das Programm-Layout orientiert sich daher an der Struktur, wie sie im Wörterbuch zur Optimierung des Sucherfolgs vorgegeben ist: Jede Buchseite enthält in der Kopfzeile die so genannten Grenzwörter, das erste und das letzte Stichwort der jeweiligen Seite. Für den geübten Anwender erübrigt sich jeder weitere Blick auf den Seiteninhalt, falls das gesuchte Wort nicht zwischen diese beiden Wörter passt.

Der Arbeit mit Grenzwörtern wird in den drei Übungsvarianten des Programms treu geblieben. Per Einstellmöglichkeit kann zusätzlich der Spielraum zwischen beiden Grenzwörtern variiert werden: Je höher der Wert, desto enger liegen die beiden Grenzwörter beieinander. Die Stufe 5 bedeutet, dass beide Grenzwörter mit dem gleichen Anfangsbuchstaben beginnen (=erhöhter Schwierigkeitsgrad)

Es besteht die Möglichkeit zur Wahl der Datenquelle: Vom Grundwortschatz der VS über die „Wichtigen Wörter“ einzelner Schulstufen der Sekundarstufe bis zur Wörterbuchdimension stehen Beispielwörter zur Verfügung.

DIE PRAKTISCHE UMSETZUNG: WEB-ANWENDUNG ALS MOTIVATOR

VARIANTE 1: TRENNEN



Die Grundaufgabe reduziert sich auf die Entscheidungsfrage: Lässt sich das aktuelle Wort zwischen den beiden Grenzwörtern einordnen oder nicht? Grün oder Rot?

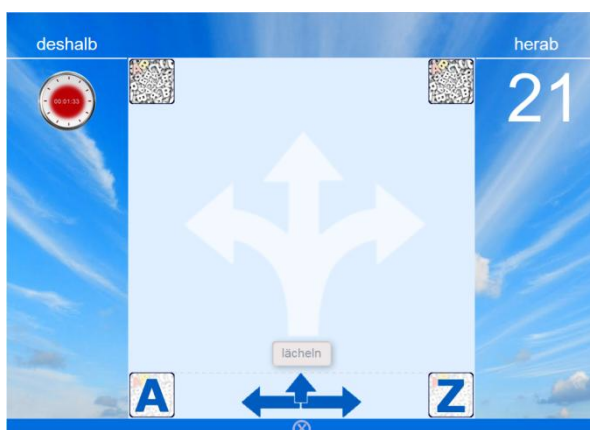
Wörter, die sich einreihen lassen, sollen oben zwischen den beiden Grenzwörtern abgelegt werden, alle anderen unten zwischen den beiden rot eingefärbten Grenzsteinen.

VARIANTE 2: EINORDNEN



Auch hier hängt alles von den Grenzwörtern ab. Was dazwischen Platz hat, wandert nach oben. Wörter, die vor dem linken Grenzwort einzuordnen sind, sollten links abgelegt werden - und rechts alle anderen, die nach dem rechten Grenzwort einzureihen sind.

VARIANTE 3: NULL TOLERANZ!



Die Aufgabenstellung entspricht der Variante 2. Allerdings erscheint hier jeweils ein Wort am unteren Rand der Grundfläche und bewegt sich langsam nach oben. Die Steuerung nach rechts oder links erfolgt mittels Klick auf die entsprechende Pfeil-Schaltfläche oder mittels Cursortasten der Tastatur.

Das Spiel ist mit der ersten falschen Zuordnung beendet, spätestens jedoch nach drei Minuten.